Tierras Mágicas

2ª EDICIÓN

MANUAL DE JUEGO DE TIERRAS MÁGICAS

Documento elaborado con las reglas impresas en los sobres de cartas, tomando en cuenta conceptos expuestos en las cartas Contrahechizo. Este manual también crea erratas e interpretación al cómo usar las habilidades de las cartas Contrahechizo, debido a la inexistente explicación de su uso.

Tipos de Cartas:

Existen 4 tipos de cartas: Personaje, Accesorio Guerrero, Accesorio Mágico y Contrahechizo.

Personaje:

Son las cartas con las que puedes ordenar ataque o defender. Se identifican por tener poder guerrero a la izquierda y poder mágico a la derecha.

No pueden atacar el turno en que son colocados en juego, por lo que entran en juego girados 90° a la derecha.

No puedes atacar directamente a tu adversario si él tiene personajes en juego. Al atacar a un personaje, tú decides con qué poder hacerlo (guerrero o mágico) y el personaje del adversario defenderá con ese mismo poder. El personaje perdedor es desterrado y si empatan se destierran ambos. La diferencia de poder se descuenta de los puntos de vida del duelista que desterró su personaje.

Accesorio Guerrero:

Con estas cartas los personajes ganan puntos de poder guerrero.

Los accesorios se ponen por detrás de los personajes, mostrando la parte superior que expone los puntos de poder guerrero. Se puede potenciar a cada personaje con un máximo de 2 accesorios, guerrero o mágico.

Accesorio Mágico:

Con estas cartas los personajes ganan puntos de poder mágico.

Los accesorios se ponen por detrás de los personajes, mostrando la parte superior que expone los puntos de poder mágico. Se puede potenciar a cada personaje con un máximo de 2 accesorios, mágico o guerrero.

Contrahechizo:

Estas cartas no son colocadas en juego, pasan directamente de tu mano al destierro.

Otorgan una habilidad y tienen la posibilidad de mejorar dicha habilidad al momento de jugar la carta, ya que poseen una habilidad secundaria que sustituye a la principal.

La habilidad secundaria reemplaza a la primera sólo cuando la carta posee pegados los stickers de diamante dorado o negro que requiere la habilidad. Debido a que se suele jugar sin stickers, se usa la habilidad secundaria mediante el lanzamiento de una moneda, por lo cual existen 2 formatos de juego. Para una mayor explicación se sugiere leer las secciones: “Stickers”, "Formatos" y "Erratas".

Área de Juego:

Cada carta se coloca en un lugar específico dentro del juego, ya sea la Línea de Personajes, el Destierro o la Alforja de Hechizos (ubicada a la derecha, como en las cartas Pokémon).

Alforja de Hechizos:

Son las cartas que componen tu baraja. Contiene un mínimo de 15 cartas y no hay límite en cuanto al máximo, mientras puedas barajar tu Alforja de Hechizos sin ayuda. A diferencia de otros juegos, si te quedas sin cartas en tu Alforja de Hechizos, el juego continua sin robar más cartas.

Línea de Personajes:

Es la zona donde se colocan tus personajes y no hay límite de personajes en juego. Cuando tus personajes atacan se deben girar 90° a la derecha (mientras estén girados de esta forma no pueden atacar) y en tu siguiente turno se enderezan. Si tus personajes son desactivados, se giran 180° y no se consideran en juego, por lo que puedes ser atacado directamente.

Destierro:
Es la zona donde se colocan las cartas de personajes desterrados, los contrahechizos usados y las cartas enviadas al destierro por habilidad de algún contrahechizo.

Cómo Jugar:

Antes de iniciar el juego, ambos jugadores barajan su Alforja de Hechizos y la ponen en juego, luego debes cortar la de tu contrincante y el hará lo mismo con tu Alforja de Hechizos.

Cada duelista muestra la primera carta de su mazo, hasta que aparezca un personaje, el cual será colocado en juego, girado 90°. Ambos personajes no podrán ser enderezados hasta el segundo turno de cada duelista.

Ambas Alforjas de Hechizos son barajadas con las cartas descartadas en el paso anterior y se vuelven a cortar. Ambos roban 6 cartas que no podrán ser cambiadas y se lanzará una moneda para decidir quién empezará la partida, teniendo ambos duelistas 100 puntos de vida.

El Turno se divide en 5 fases:

1. Fase Inicial: Inicia tu turno robando 1 carta de tu Alforja de Hechizos (robas 3 en vez de 1 si no posees cartas en tu mano al iniciar tu turno), Luego endereza a tus Personajes.

2. Fase de Preparación: Puedes jugar un máximo de 3 cartas de tu mano. Los Personajes y Accesorios los puedes poner en juego de forma ACTIVA (cara arriba) o INACTIVA (cara abajo).

3. Fase de Ataque: Esta fase es opcional e inicia cuando ordenas ataque. tus Personajes Inactivos que ataquen pasan a modo Activo y se giran 90° (si poseen accesorios Inactivos, estos también se Activan). En caso de que tu contrincante sea quien ordena ataque, tus Personajes Inactivos que estén defendiéndose pasan a modo Activo junto a sus Accesorios.

4. Fase de Interrupción: Esta fase sólo ocurre si se dio la Fase de Ataque y si tu contrincante juega alguna carta Contrahechizo durante tu Fase de Ataque o si tú lo haces en su Fase de Ataque.

5. Fase de Daño: Esta fase ocurre a continuación de la Fase de Ataque. En esta se resuelve la diferencia de poder al atacar y se resuelve el daño en los puntos de vida. Esta es la última fase de tu turno y si no ordenaste ataque, debes anunciarle a tu contrincante que finalizas tu turno.

Aclaración:
Las cartas Contrahechizo pueden ser jugadas en cualquier fase de cualquier duelista, pero para usarlas en el turno del contrincante es necesario que no hayas jugado el máximo de 3 cartas. Por esto puedes jugar hasta 3 contrahechizos en el turno del contrincante si es que no jugaste ninguna carta en tu turno. Tu máximo de 3 cartas se extiende al turno del contrincante, independientemente de las cartas que juegue tu contrincante.

Victoria:

La vitoria se logra cuando los puntos de vida del contrincante llegan a cero o si decide rendirse.

Tipos de Personajes:

Existen 2 tipos de personajes, los que vienen de Mundos y los que vienen de Legiones. Ambos tipos son importantes para ciertas habilidades de cartas Contrahechizo y se dividen en los siguientes subtipos:

Legión Mutante	Mundo Borg
Legión Humana	Mundo Felino
Legión Avatares	Mundo Guerrero
Legión Undead	Mundo Elemental
Legión Ancestral	Mundo de las Bestias
Legión Mágica	Mundo Inmortal Oscuro
Legión Celestial	Mundo Inmortal de la Luz

Stickers de Poder:

Los Personajes y Accesorios pueden llevar 1 o 2 de los stickers indicados en la parte inferior de la carta.
Los Personajes pueden llevar además 1 sticker exclusivo por su subtipo y 1 sticker extra que modifica la ilustración de la carta, por lo que sólo puede ser un sticker que coincida con la ilustración.
Los Stickers aumentan los puntos de poder guerrero o mágico, permanentemente.

Stickers de Diamantes:

Estos stickers no aumentan los puntos de poder, solo sirven para cumplir el requisito de la habilidad secundaria de los Contrahechizos, ya que si la carta posee ambos diamantes requeridos, la habilidad secundaria sustituye a la principal.
Existen 2 tipos: Diamantes Negros y Diamantes Dorados.

Aclaración:
El uso de stickers depende de previo acuerdo entre los duelistas, aunque generalmente se juega sin ellos, debido a la escases de stickers.

Formatos:

Debido a que se puede jugar con o sin stickers, se hace necesario especificar 2 formatos de juego:

Formato Sticker: Es el formato original de Dos en Uno, que incluye el uso de los stickers.

Formato Sin Sticker: Es el formato creado por jugadores, tanto por la carencia de stickers como por el desconocimiento sobre la manera de activar la habilidad secundaria de los Contrahechizos. Este formato requiere de usar una moneda para activar la habilidad secundaria de los Contrahechizos.

Es opcional usar la habilidad secundaria en reemplazo de la principal en este formato y para saber cuantas monedas lanzar se usa la siguiente regla:

Tira 2 monedas, si sale 1 cara usa la Habilidad Secundaria, de lo contrario usa la Principal.

Tira 1 moneda, si sale cara usa la Habilidad Secundaria, de lo contrario usa la Principal.

Tira 2 monedas, si salen 2 caras usa la Habilidad Secundaria, de lo contrario usa la Principal.

Erratas:

Existen Contrahechizos que poseen fallos en la redacción de su habilidad, los cuales serán aclarados a continuación

Bendición de Apolo

Elige un Personaje:
Hab. Princip.: Por este turno ataca directo los puntos de vida del contrincante, reduciendo su poder a la mitad hacia abajo.
Hab. Secund.: Por este turno ataca directo los puntos de vida del contrincante.

Mutis

El contrincante:
Hab. Princip.: No puede jugar Contrahechizos por este turno.
Hab. Secund.: No puede jugar Contrahechizos ni Personajes por este turno.

Efecto Siamés

Elige un Personaje:

Hab. Princip.: Busca 1 Personaje del mismo subtipo en tu Alforja de Hechizos y ponlo en tu mano.

Hab. Secund.: Busca hasta 2 Personajes del mismo subtipo en tu Alforja de Hechizos y ponlos en tu mano.

Evasión Divina

Elige un Personaje:

Hab. Princip.: Si este turno, en Fase de Ataque empata su fuerza, ambos Personajes no se destierran.

Hab. Secund.: Si este turno, en Fase de Ataque empata su fuerza, tu Personaje no se destierra.

Runa de Anulación

Hab. Princip.: Desactiva por este turno todos los Accesorios en juego.

Hab. Secund.: Desactiva por este turno todos los Accesorios Mágicos en juego del contrincante.

Sacrificio Divino

Destierra uno de tus Personajes en juego:

Hab. Princip.: Suma su Poder Guerrero al de otro Personaje en Juego por este turno.

Hab. Secund.: Suma su Poder Guerrero y Mágico a los de otro Personaje en juego por este turno.

Pacto del Alma

Hab. Princip.: Sube a tu mano 1 Personaje que tengas en juego.
Hab. Secund.: Destierra 1 Personaje que tengas en juego, luego busca 1 Personaje en tu Alforja de Hechizos y ponlo en juego.

Aclaración:

Las cartas puestas en juego por habilidad de un Contrahechizo no afectan el máximo de 3 cartas por turno.

Copias de Cartas:

Las reglas no especifican cuantas copias de cda carta se pueden usar, pero es común considerar un máximo de 3 copias, tomando en cuenta que la baraja puede tener 15 cartas y que existen varias cartas iguales con distinto nombre.

Ediciones y Juego Alterno:

El juego cuenta con 2 ediciones compatibles entre sí:

Tierras Mágicas I
Tierras Mágicas II: Legiones

Este juego de cartas es una adaptación del juego argentino Tierras Mágicas de Cowboy, el cual cuenta con varias ilustraciones similares y mecánica de stickers, debido a que también fue creado para promocionar la venta de chicles. Ambos juegos no son compatibles a pesar de su similitud.

¿Dónde puedo ver las cartas?

Las cartas se encuentran escaneadas en casi su totalidad en la fanpage: www.facebook.com/TierrasMagicasdosenuno

¿Saldrá una tercera edición del manual?

De momento no, pero si aparece información relevante se podría hacer una actualización del manual.

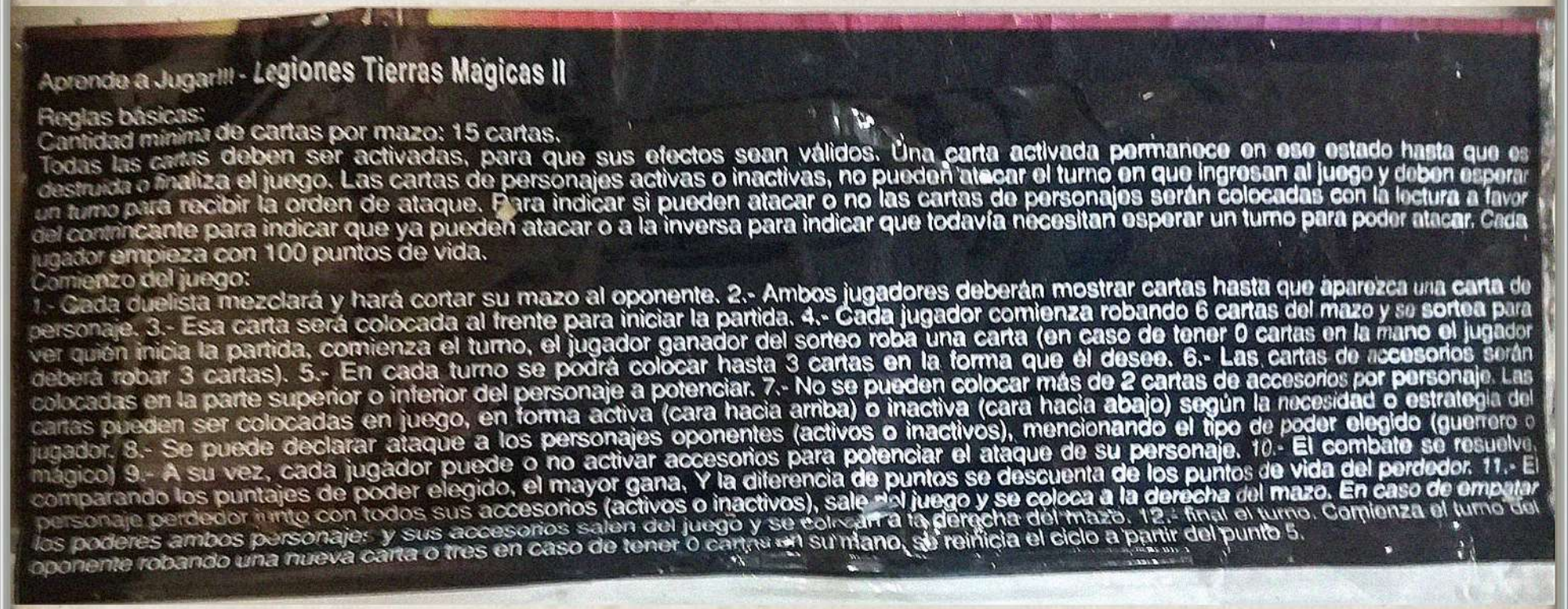
Este manual fue elaborado por:
"El Gladiador"
Con ayuda de la información de la fangape:
Cartas Tierras Mágicas
www.facebook.com/TierrasMagicasdosenuno
Agradecimientos especiales a:
Patricio Rebolledo
Daniel Nahuelpán
Fernando Salamanca
por contribuir con fotografías de cartas y stickers.
También se agradece a:
Francisco K.
por la difusión de la información desde su canal:
www.youtube.com/Francisco00k

Si posees información adicional, cartas o sugerencias, contáctame:
www.facebook.com/GladiadorMyL

Todos los derechos pertenecen a la Industria de Alimentos Dos en Uno S.A.
por lo que no está autorizado el comercio ni el mal uso de este documento.

Anexo:

Reglas impresas en sobre de cartas.



Aprende a Jugar!!! - Legiones Tierras Mágicas II

Reglas básicas:
Cantidad mínima de cartas por mazo: 15 cartas.
Todas las cartas deben ser activadas, para que sus efectos sean válidos. Una carta activada permanece en ese estado hasta que es destruida o finaliza el juego. Las cartas de personajes activas o inactivas, no pueden atacar el turno en que ingresan al juego y deben esperar un turno para recibir la orden de ataque. Para indicar si pueden atacar o no las cartas de personajes serán colocadas con la lectura a favor del contrincante para indicar que ya pueden atacar o a la inversa para indicar que todavía necesitan esperar un turno para poder atacar. Cada jugador empieza con 100 puntos de vida.
Comienzo del juego:
1.- Cada duelista mezclará y hará cortar su mazo al oponente. 2.- Ambos jugadores deberán mostrar cartas hasta que aparezca una carta de personaje. 3.- Esa carta será colocada al frente para iniciar la partida. 4.- Cada jugador comienza robando 6 cartas del mazo y se sortea para ver quién inicia la partida, comienza el turno, el jugador ganador del sorteo roba una carta (en caso de tener 0 cartas en la mano el jugador deberá robar 3 cartas). 5.- En cada turno se podrá colocar hasta 3 cartas en la forma que él desee. 6.- Las cartas de accesorios serán colocadas en la parte superior o inferior del personaje a potenciar. 7.- No se pueden colocar más de 2 cartas de accesorios por personaje. Las cartas pueden ser colocadas en juego, en forma activa (cara hacia arriba) o inactiva (cara hacia abajo) según la necesidad o estrategia del jugador. 8.- Se puede declarar ataque a los personajes oponentes (activos o inactivos), mencionando el tipo de poder elegido (guerrero o mágico) 9.- A su vez, cada jugador puede o no activar accesorios para potenciar el ataque de su personaje. 10.- El combate se resuelve comparando los puntajes de poder elegido, el mayor gana. Y la diferencia de puntos se descuenta de los puntos de vida del perdedor. 11.- El personaje perdedor junto con todos sus accesorios (activos o inactivos), sale del juego y se coloca a la derecha del mazo. En caso de empatar los poderes ambos personajes y sus accesorios salen del juego y se colocan a la derecha del mazo. 12.- final el turno. Comienza el turno del oponente robando una nueva carta o tres en caso de tener 0 cartas en su mano, se reinicia el ciclo a partir del punto 5.